

1. ชื่อโครงการ : ผลิตครูเป็นเลิศเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในระบบปิด (โครงการที่ 7)
กิจกรรม : พัฒนาทักษะนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (กิจกรรมที่ 12)
กิจกรรมย่อย : กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding
2. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ของมหาวิทยาลัย
 - ประเด็นยุทธศาสตร์ : 2 การผลิตและพัฒนาครู
 - เป้าประสงค์ : (1) บัณฑิตครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มีอัตลักษณ์ มีสมรรถนะเป็นเลิศ และเป็นที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิต
 - (2) บัณฑิตครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชสมบุรณ์ด้วยคุณลักษณะ 4 ประการ และถ่ายทอด/บ่มเพาะให้ศิษย์แต่ละช่วงชั้น
 - (3) บัณฑิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่เข้าสู่วิชาชีพได้รับการเสริมสมรรถนะ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง
 - กลยุทธ์ : 2.1.6 พัฒนาบัณฑิตให้สามารถเข้าสู่วิชาชีพ และได้รับการเสริมสมรรถนะเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
 - ตัวชี้วัด : 30 ร้อยละของบัณฑิตครูที่จบจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชที่สอบบรรจุผ่านเกณฑ์ของหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชนในเวลา 1 ปี (NSTRU 2.4)
 - นโยบายสภามหาวิทยาลัยข้อที่ 2 พัฒนาสมรรถนะครูของครูให้มีความเป็นมืออาชีพ
 - แผนปฏิบัติการ ด้านต่าง ๆ : แผนพัฒนานักศึกษา
3. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ของหน่วยงาน
 - ประเด็นยุทธศาสตร์ : 2 การผลิตและพัฒนาครู
 - เป้าประสงค์ : (1) บัณฑิตครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มีอัตลักษณ์ มีสมรรถนะเป็นเลิศ และเป็นที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิต
 - (2) บัณฑิตครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชสมบุรณ์ด้วยคุณลักษณะ 4 ประการ และถ่ายทอด/บ่มเพาะให้ศิษย์แต่ละช่วงชั้น
 - (3) บัณฑิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชที่เข้าสู่วิชาชีพได้รับการเสริมสมรรถนะเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง
 - กลยุทธ์ : 2.1.6 พัฒนาบัณฑิตให้สามารถเข้าสู่วิชาชีพและได้รับการเสริมสมรรถนะเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
 - ตัวชี้วัด : 22 ร้อยละของบัณฑิตครูที่จบจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่สอบบรรจุผ่านเกณฑ์ของหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชนในเวลา 1 ปี (NSTRU 2.4)

4. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 20 ปี (สำหรับโครงการที่ได้รับงบประมาณจากโครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น)

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนาครู
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาระบบบริหารจัดการ

5. ลักษณะโครงการ

- พัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน
- พัฒนาอาจารย์ / บุคลากร
- บริการทางวิชาการ
- ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- ดำเนินบำเพ็ญประโยชน์และรักษาสีงแวดล้อม
- พัฒนานักศึกษา*
- ด้านคุณธรรมจริยธรรมและบุคลิกภาพ
- พัฒนาท้องถิ่น

6. ระยะเวลาดำเนินโครงการ : จำนวน 1 วัน วันที่ 2 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2565

7. สถานที่ดำเนินโครงการ : ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 40316 อาคาร 40 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

8. ผู้รับผิดชอบโครงการ : ดร.ธณัฐชา รัตนพันธ์ และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

9. หลักการและเหตุผล

การผลิตครู เป็นพันธกิจหลักของคณะครุศาสตร์ เพื่อผลิตครูให้มีความเป็นมืออาชีพ เป็นครูพันธุ์ใหม่ เป็นคนดี ครูเก่งออกสู่สังคม ซึ่งคณะครุศาสตร์มีกระบวนการบ่มเพาะวิชาชีพครู มีการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และบุคลิกภาพ ความเป็นครู การจัดกิจกรรมส่งเสริมบัณฑิตให้เป็นบัณฑิตนักคิด นักปฏิบัติ มีจิตสาธารณะ มีคุณภาพและคุณธรรม เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอน และประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคงต่อไป

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding จึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะให้นักศึกษานำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่ง Coding ถือเป็นทักษะที่สำคัญต่อพัฒนาการหลาย ๆ ด้านของผู้เรียน และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อประโยชน์ในการเรียนและการทำงานของนักเรียนได้ ในกรอบครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจหลักการเขียน Coding และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างงานนำเสนอ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นผู้เข้ารับการอบรมจะได้รับประสบการณ์ในการเขียน Coding สร้างสื่อ เกมการเรียนรู้เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งจะทำให้ผู้เข้ารับการอบรมได้รับประสบการณ์สามารถนำไปประยุกต์ในงานด้านอื่น ๆ ได้อีก

ดังนั้น เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ และตอบสนองต่อผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จึงได้

พิจารณาเห็นความสำคัญดังกล่าว กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และทักษะกระบวนการในการเขียน Coding เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ผู้เข้ารับการอบรมจะได้รับประสบการณ์ในการเขียน Coding สร้างสื่อ เกม การเรียนรู้เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน

10. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจหลักการเขียน Coding เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน
2. เพื่อให้ นักศึกษา ได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างงานนำเสนอ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

11. กลุ่มเป้าหมาย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

11.1) กลุ่มเป้าหมาย/จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวนทั้งสิ้น 60 คน ประกอบด้วย

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 25 คน
2. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 25 คน
3. นักศึกษาที่สนใจเข้าร่วมโครงการ จำนวน 10 คน

11.2) ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย : นักศึกษา อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

12. เป้าหมาย ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบโครงการ

12.1) เป้าหมายโครงการ (แสดงตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ พร้อมเป้าหมายตามตัวชี้วัด)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ระดับความสำเร็จ
- ตัวชี้วัดจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	ร้อยละ	ร้อยละ 90 ของนักศึกษาเข้าร่วมโครงการ
- นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและเกิดทักษะในการเขียน Coding เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน	ร้อยละ	ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ
- ตัวชี้วัดระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ	ร้อยละ	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าระดับ ร้อยละ 3.51

12.2) ผลผลิต (Outputs)

- 1) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ และเกิดทักษะในการเขียน Coding
- 2) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ และเกิดทักษะกระบวนการการเขียน Coding เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- 3) นักศึกษามีเจตนาที่ดีในการประกอบวิชาชีพครู อย่างมีจรรยาบรรณ พร้อมรับใช้สังคม

12.3) ผลลัพธ์ (Outcomes)

1) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและเกิดทักษะกระบวนการการเขียน Coding เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน ร้อยละ 80

2) นักศึกษามีเจตคติที่ดีในการประกอบวิชาชีพครู อย่างมีจรรยาบรรณ พร้อมรับใช้สังคม ร้อยละ 80

12.4) ผลกระทบ (Impacts) –

13. แผนการดำเนินงานโครงการ (PDCA)

ช่วงเวลาดำเนินโครงการ ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ศ. 2564			พ.ศ. 2565										ผู้รับผิดชอบ
	ต.ค	พ.ย	ธ.ค	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค	มิ.ย	ก.ค	ส.ค	ก.ย	ต.ค	
1.จัดทำโครงการ													↔	
2. ประชุมผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง													↔	
3. ประสานงานฯ / ประชาสัมพันธ์													↔	
4. จัดเตรียมสถานที่ / ประชุมผู้มีส่วนเกี่ยวข้องก่อนเริ่มงาน													↔	
5. ดำเนินโครงการ														↔
6. ประเมินผล / สรุปโครงการ														↔
7. รายงานการดำเนินงาน														↔

14. งบประมาณดำเนินการ งบประมาณดำเนินการทั้งสิ้นเป็นเงิน 6,600 บาท (โดยไม่ผูกพันกับงบประมาณมหาวิทยาลัย)

14.1) สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมที่เป็นตัวเงิน (In Cash)

กิจกรรม : กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding

งบประมาณ 6,600 บาท (หกพันหกร้อยบาทถ้วน)

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1. งบดำเนินงาน	6,600 บาท	
1.1 ค่าตอบแทน	3,600 บาท	
1.1.1 ค่าสมนาคุณวิทยากร	3,600 บาท	ค่าตอบแทนวิทยากร 1 คน จำนวน 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท เป็นเงิน 3,600 บาท รวมเป็นเงิน 3,600 บาท
1.2 ค่าใช้สอย	3,000 บาท	
1.2.1 ค่าอาหารกลางวัน	3,000 บาท	ค่าอาหารกลางวัน จำนวน 60 คน คนละ 50 บาท จำนวน 1 วัน รวมเป็นเงิน 3,000 บาท
1.3 ค่าวัสดุ	-	-
รวมทั้งสิ้น	6,600 บาท	

รวม (In Cash) ของโครงการ/กิจกรรม จำนวน 6,600 บาท

14.2) สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมที่เป็นมูลค่าใช้จ่าย (In Kind)

กิจกรรม : กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding

งบประมาณ 6,600 บาท (หกพันหกร้อยบาทถ้วน)

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1. งบดำเนินงาน	6,600 บาท	
1.1 ค่าตอบแทน	3,600 บาท	
1.1.1 ค่าสมนาคุณ วิทยากร	3,600 บาท	- ค่าตอบแทนวิทยากรคนที่ 1 จำนวน 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท เป็นเงิน 3,600 บาท รวมเป็นเงิน 3,600 บาท
1.2 ค่าใช้สอย	3,000 บาท	
1.2.1 ค่าอาหารกลางวัน	3,000 บาท	ค่าอาหารกลางวัน จำนวน 60 คน คนละ 50 บาท จำนวน 1 วัน รวมเป็นเงิน 3,000 บาท
1.3 ค่าวัสดุ	-	-
รวมทั้งสิ้น	6,600 บาท	

รวม (In Cash) ของโครงการ/กิจกรรม จำนวน 6,600 บาท

หมายเหตุ : ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ

15. ปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัด (ปัจจัยเสี่ยง)

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโรคโควิด 19 ซึ่งองค์การอนามัยโลก ประกาศให้การระบาดของโรคโควิด 19 เป็นการระบาดใหญ่ และกระทรวงสาธารณสุขได้ประกาศให้โรคโควิด 19 เป็นโรคติดต่ออันตรายตามพระราชบัญญัติโรคติดต่อ พ.ศ. 2558

โดยมีขั้นตอนการควบคุมโอกาสเสี่ยงของบุคคล สถานที่ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยยังคงต้องปฏิบัติตามมาตรการป้องกันโรค และคำแนะนำของทางราชการ และ มหาวิทยาลัยอย่างรัดกุม


16. แนวทางแก้ไข (การบริหารความเสี่ยง) (ระบุแนวทางแก้ไข เช่น แก้ไขกฎหมาย ปรับโครงสร้างหน่วยงาน ปรับกลยุทธ์ ฯลฯ)

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ยังคงต้องปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 และคำแนะนำของทางราชการอย่างรัดกุม ดังนี้


1. รักษาระยะห่างที่ปลอดภัยจากผู้อื่น (อย่างน้อย 1 เมตร)
2. สวมหน้ากากอนามัยโดยเฉพาะเมื่ออยู่ในพื้นที่ปิด หรือเว้นระยะห่างไม่ได้
3. พยายามอยู่ในพื้นที่เปิดโล่งและอากาศถ่ายเทสะดวก เปิดหน้าต่างเมื่ออยู่ในพื้นที่ปิด
4. ล้างมือบ่อย ๆ โดยใช้สบู่และน้ำ หรือเจลล้างมือที่มีส่วนผสมหลักเป็นแอลกอฮอล์
5. ระวังวัคซีนครบตามกำหนด

17. ผู้เสนอโครงการ ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ และผู้อนุมัติโครงการ

(16.1) ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ 
(ดร.ธณัฐชา รัตนพันธ์)
ตำแหน่ง อาจารย์
วัน/เดือน/ปี กันยายน 2565

(16.2) ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ

ลงชื่อ 
(ดร.อรดา โอภาสรัตนากร)
ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
วัน/เดือน/ปี กันยายน 2565

(16.3) ผู้อนุมัติโครงการ

ลงชื่อ 
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง)
ตำแหน่ง คณบดีคณะครุศาสตร์
วัน/เดือน/ปี กันยายน 2565



กำหนดการ

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Scratch & Coding

ระหว่างวันที่ 2 ตุลาคม 2565

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 40316 อาคาร 40

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

วันเสาร์ที่ 2 ตุลาคม 2565

เวลา

08.30 - 08.45 น.	ลงทะเบียน
08.45 - 09.00 น.	พิธีเปิดโครงการ โดย นายเศณวี ฤกษ์มงคล ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
09.00 - 10.30 น.	เทคนิคกระบวนการ Scratch โดย ว่าที่ ร.ต.หญิง ณัฐกานต์ ฤกษ์มงคล
10.30 - 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.45 - 12.00 น.	เทคนิคกระบวนการ Scratch (ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อผ่าน Scratch) โดย ว่าที่ ร.ต.หญิง ณัฐกานต์ ฤกษ์มงคล
12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 - 14.30 น.	เทคนิคกระบวนการ Coding โดย ว่าที่ ร.ต.หญิง ณัฐกานต์ ฤกษ์มงคล
14.30 - 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14.45 - 16.00 น.	เทคนิคกระบวนการ Coding โดย ว่าที่ ร.ต.หญิง ณัฐกานต์ ฤกษ์มงคล
16.00 - 16.30 น.	พิธีปิด

หมายเหตุ: กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม